

Fort Boyard: La Légende de Vous

Posted originally on the [Archive of Our Own](http://archiveofourown.org/works/44882266) at <http://archiveofourown.org/works/44882266>.

Rating:

Mature

Archive Warning:

No Archive Warnings Apply

Category:

Gen

Fandom:

Fort Boyard: La Légende (Video Game 1996), Fort Boyard (France TV 1990)

Relationship:

Liliane Denis & You, Jacques Dufaux & Reader, Jacques Dufaux & You, Liliane Denis & Reader, Room Service Man (Fort Boyard: La Légende) & You, Room Service Man (Fort Boyard: La Légende) & Reader, Père Fouras (Fort Boyard) & Reader, Père Fouras (Fort Boyard) & You, Jacqueline Durosselle & You, Jacqueline Durosselle & Reader, Yvonne (Fort Boyard: La Légende) & You, Yvonne (Fort Boyard: La Légende) & Reader, Original Characters & Reader

Character:

You, Reader, Receptionist (Fort Boyard: La Légende), Room Service Man (Fort Boyard: La Légende), Original Unknown Gender Character(s), Père Fouras (Fort Boyard), Liliane Denis, Jean Duby, Jacques Dufaux, Jacqueline Durosselle, Librarian (Fort Boyard: La Légende), Yvonne (Fort Boyard: La Légende), Le Fort (Fort Boyard)

Additional Tags:

Reader-Insert, Texting, Treasure Hunting, Chatting & Messaging, POV Second Person, Embedded Images, Hacking, Explicit Language, Screenshots, Video & Computer Games, Wordcount: 5.000-10.000, French Characters, Adventure, Action/Adventure, Cell Phones, My First Work in This Fandom

Language:

Français

Stats:

Published: 2023-02-08 Words: 8,212 Chapters: 8/8

Fort Boyard: La Légende de Vous

by [MiaQc](#)

Summary

Une personne cheloue vous demande via SMS de jouer à un très vieux jeu appelé « Fort Boyard: La Légende » pour vous débarrasser d'un ransomware sur votre ordinateur de gameur (gameuse).

Dès que vous lancez le jeu et que l'intro se termine, tout se brouille... et vous vous retrouvez DANS le jeu à la place du personnage principal, un homme.

La personne mystérieuse vous contacte grâce à un cellulaire qu'elle a pu « hacker » dans votre inventaire en jeu. Elle vous explique que, si vous voulez retourner chez vous et, en prime, vous débarrasser d'elle et de son ransomware, vous devez terminer Fort Boyard : La Légende en trouvant le trésor.

Chapitre 0 : Petites notes de l'auteur.

« Fort Boyard : La Légende » est un jeu pointé & cliquer et FMV sorti en 1996. Il existe en français (version originale) et en néerlandais. Ce jeu n'a jamais eu de version anglaise, le rendant obscur à l'international.

Je me suis tapé un « playthrough » complet du jeu sur YouTube par Max Kiid, tout en écrivant dans un document tout ce qui est nécessaire pour cette histoire. Cependant, cette fiction ne sera pas du tout un pur copier-coller du jeu, car je veux y ajouter ma propre touche « à la Mia » et il est hors de question de transcrire tous les dialogues ! Aussi, bien des personnages dans Fort Boyard : La Légende n'ont pas de noms et sont identifiés par leur rôle. Par exemple : le réceptionniste, le barman, etc.

Sur ce, bonne lecture.

(T/N = Ton Nom.)

Chapitre 1 : Bordel de merde, j'suis dans le jeu?!

Votre nom est T/N. Vous étiez sur votre ordinateur de gameur (gameuse) quand vous perdez accès à vos programmes. Vous comptiez pousser un juron quand votre cellulaire fait un « ding » familier. Un SMS est rentré. D'une personne anonyme.

< Anonyme >

[Si tu veux récupérer ton matos, tu vas jouer.]

De quoi cette personne parle ? Vous vous demandez. Jouer à quoi ? Vous n'avez pas le choix que de lancer une conversation.

< T/N >

[De quoi tu parles ?]

< Anonyme >

[Fort Boyard La Légende.]

< T/N >

[Attends, là, c'est pas un maudit ransomware ?]

< Anonyme >

[Ouais. J'veux pas de ton argent. Je veux que tu joues.]

< T/N >

[À ce jeu ? Fort Boyard La Légende ?]

< Anonyme >

[Ouais. Je vais le mettre sur ton PC. Tu finis le jeu et je te redonne accès à tout.]

Bon. Ce n'est pas si dramatique mais quand même, qui est cette personne ?

< T/N >

[T'as un nom ?]

< Anonyme >

[Je l'garde pour moi.]

< T/N >

[Ouais, mais t'as le mien.]

< Anonyme >

[Et alors ?]

< T/N >

[Peu importe. Alors ce jeu il vient ?]

< Anonyme >

[Ouais, ouais.]

Vous regardez l'écran de votre PC. Deux icônes sont apparues. « Fort Boyard » et « DOSBox ».

< T/N >

[DOSBox ? Putain de merde, pourquoi j'ai besoin de ça ?]

< Anonyme >

[Quoi ? T'es pas au courant ? C'est un jeu des années 90. Te faut DOSBox pour le faire rouler.]

< T/N >

[Merde. C'est chiant.]

< Anonyme >

[Pourquoi ? Pas fan de jeu rétro ?]

< T/N >

[Je préfère garder ça pour moi, pis pourquoi tu ne demandes pas de cash ? Les ransomware, c'est pour de l'argent, non ?]

< Anonyme >

[Je l'ai déjà dit. J'veux pas de ton argent.]

<T/N>

[Bon, je commence le jeu.]

Vous déposez votre cellulaire et vous lancez le jeu. Après avoir cliqué sur « nouvelle partie », vous regarder l'intro dégueulasse avec la vidéo pixélisée en 640x480.

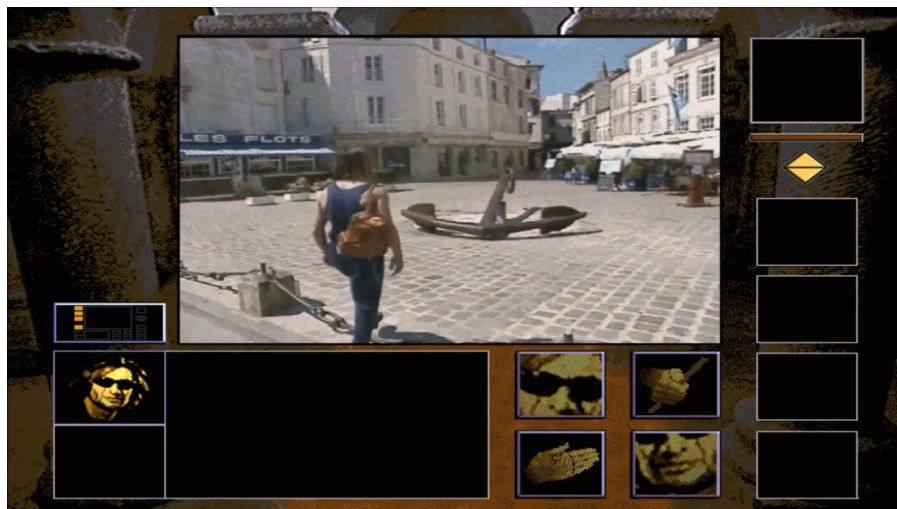


« Le port de La Rochelle. » Dis une voix masculine, celle du héros du jeu. « Ces vieilles tours doivent cacher bien des secrets. Bien des prisonniers ont dû mourir entre leurs murs. Bien des trésors ont dû être enfouis dans leurs fondations. Mais le trésor qui m'intéresse ne se trouve pas dans ses murs. Il est bien caché sur le site de Fort Boyard, au large, au milieu de l'Atlantique. »



« C'est une vieille forteresse construite sous Napoléon, qui sert maintenant de cadre à la célèbre émission de télévision Fort Boyard. C'est d'ailleurs pour faire des repérages des lieux que j'ai participé récemment à ce jeu. Certaines informations en ma possession me permettent d'affirmer qu'un fabuleux trésor a été caché par Napoléon sous les lieux mêmes du fort. Ceci juste avant son exil pour Sainte-Hélène. Son but final était de financer sa reconquête de l'Europe. Mais Napoléon n'est jamais revenu de Sainte-Hélène. Avant moi, d'autres aventuriers ont tenté de s'emparer de ce fameux trésor, sans succès. Mais des éléments et parts d'informations existent, notamment dans la ville de La Rochelle et dans les îles environnantes. À moi maintenant de les retrouver, de faire preuve de courage, d'astuces, d'audace, mais l'enjeu est de taille. Que l'aventure commence. »

L'intro se termine et vous comptez proprement jouer à ce vieux jeu pointer & cliquer quand tout devient flou.



Vous ne voyez plus bien. Tout devient noir et vous paniquez, car vous ne sentez plus vos jambes et vos bras. Vous yeux se ferme. Vous vous demandez si vous étirez en train de crever quand vous arrivez à ouvrir brusquement les yeux.

Vous n'êtes plus devant votre matos de gameur (gameuse). Vous êtes dehors. Le ciel est dégagé, le soleil est fort et il semble plomber sur vous. Vous regardez aux alentours. Ces lieux ne vous disent rien. Vous êtes dans une ville, mais laquelle ? Vous vous regardez. Vous êtes toujours la même personne, mais vous avez un grand sac à bandoulière sur vous.



Vous regardez dedans, il y a des billets de banque et un cellulaire. Les billets sont des francs français, ce qui vous surprend. Vous regardez le cellulaire. Il est de couleur rouge et il semble neuf. Vous l'allumez et c'est très chelou. La batterie est à « infini % » et il n'y a que trois applications, « musique », « communication audio » et « messages ». Vous les ouvrez. L'application musique est un lecteur audio, mais les seuls morceaux de musiques disponibles sont le thème de l'émission Fort Boyard et des remix. L'application communication audio est vide, mais il est écrit « aucun message audio reçu ». L'application message contient des messages de type SMS de la personne cheloue.

< Anonyme >

[Hé, toi.]

< Anonyme >

[Mon « hack » a-t-il marché ?]

< Anonyme >

[T'as le cellulaire rouge dans ton inventaire ? Je veux dire dans ton grand sac ?]

< Anonyme >

[Réponds-moi vite.]

Effectivement, vous pouvez répondre.

< T/N >

[Ouais, c'est quoi ce délire de merde ? Où suis-je ?]

< Anonyme >

[T'as pas pigé ? T'es DANS le jeu !]

< T/N >

[Bonne blague. Tu es très marrant.]

< Anonyme >

[C'est pas une blague. Écoute, on s'aide mutuellement, ok ? Si tu veux retourner sur Terre, tu finis le jeu en un seul morceau. Si tu réussis, je serai libéré de cette maudite prison de merde et t'entendras plus jamais parler de moi.]

< T/N >

[Hein ? Tu déconnes ?]

< Anonyme >

[L'ai-je l'air de déconner ? Finis le jeu. Trouve le trésor caché de Fort Boyard.]

< T/N >

[PUTAIN, NON !]

< Anonyme >

[T'as pas le choix, sinon tu vas rester coincé ici pour toujours ! Ne veux-tu pas te débarrasser de moi et de mon ransomware ?]

< T/N >

[Ouais, je veux bien récupérer mon PC, mais je ne crois pas à tes sornettes. Moi dans un jeu vidéo.]

< Anonyme >

[Je vais te le prouver, alors. Le jeu commence à la ville de La Rochelle. C'est là où t'es. Va à l'hôtel du Commerce.]

< T/N >

[Quoi ? La Rochelle ?]

< Anonyme >

[Va. À. L'hôtel. Du. Commerce. CONNARD DE MERDE !]

La personne anonyme ne vous écrit rien d'autre. Bien que vous vous croyiez dans un délire psychotique, vous décidez quand même d'explorer la ville. Vous apprenez bien vite que vous êtes bel et bien à La Rochelle et que l'année en cours n'est pas 2023, mais 1996 ! Alors, soit vous êtes cinglé, soit vous êtes bel et bien dans le jeu. Vous soupirez. C'est insensé. Impossible. Et pourtant... Vous demandez à une dame où se trouve l'hôtel du Commerce. *L'enjeu est de taille*, vous vous dites, copiant l'intro du jeu. *Que l'aventure commence.*

Chapitre 2 : L'hôtel du Commerce.

Vous vous dirigez vers l'hôtel du Commerce quand vous entendez des « ding » dans votre grand sac à bandoulière. Vous aviez remis le cellulaire rouge dans le sac il y a quelque temps. La personne mystérieuse vous envoie d'autres SMS. Vous ressortez le cellulaire pour les lire et pour y répondre.

< Anonyme >

[Hé.]

< Anonyme >

[Alors, t'es arrivé ?]

< Anonyme >

[Le personnage principal du jeu court tout le temps. VRAIMENT tout le temps, alors tu dois être devant l'hôtel.]

< Anonyme >

[Donc, entre, et va parler au réceptionniste pour demander la clé de ta chambre.]

< T/N >

[Je ne suis pas encore arrivé à l'hôtel.]

< Anonyme >

[Quoi ? Comment ?! Merde, grouille-toi !]

< T/N >

[Non, idiot(e), je prends mon temps.]

< Anonyme >

[MERDE !]

< T/N >

[De toute façon t'as rien à me prouver. Je sais que je suis dans le jeu de Fort Boyard : La Légende.]

< Anonyme >

[Ah bon ? Comment t'as changé d'avis ?]

< T/N >

[Tout simple. En jasant avec des gens. Bordel, je suis à La Rochelle en 1996 ! C'est du délire.]

< Anonyme >

[Pourtant, c'est réel. Bon, alors, rends-toi à l'hôtel le plus vite possible, ok ?]

< T/N >

[Je prends mon temps, d'accord ? Je vais t'envoyer un SMS quand je serai arrivé.]

< Anonyme >

[T'es vraiment un con (une conne)... bon d'accord.]

Vous remettez la cellulaire rouge dans le sac et vous continuez votre chemin. Quand vous arrivez devant l'hôtel du Commerce, vous envoyez un message à la personne anonyme.



< T/N >

[Bon, je suis devant l'hôtel.]

< Anonyme >

[Parfait. Entre et va parler au réceptionniste pour demander la clé de ta chambre. Il va te donner la clé numéro 7 pis te demander si ça s'est bien passé sur Fort Boyard.]

< T/N >

[???

< Anonyme >

[Je ne veux pas que tu dérailles trop le jeu. Qui sait ce qui va se produire si tu fais des conneries ?]

< T/N >

[Hein ? De quoi tu parles ?]

< Anonyme >

[Bien tu as jase avec des gens auparavant, non ? C'est hors du cadre du scénario du jeu. Il ne faudrait pas pousser trop loin.]

< T/N >

[Pourquoi ? Que pourrait-il bien arriver ? Un « crash » ?]

< Anonyme >

[J'en sais rien, mais j'ai pas envie de le découvrir. Suis mes instructions à la lettre et ça va bien aller.]

< T/N >

[Si tu le dis.]

< Anonyme >

[Alors, ensuite, tu vas répondre au réceptionniste que ton équipe à gagner. N'oublie pas. T'es le personnage principal du jeu et il a participé à Fort Boyard.]

< Anonyme >

[Bon. Recontacte-moi quand cela est fait.]

Aucun nouveau message ne rentre. Vous prenez une inspiration,

rangez le cellulaire dans le sac à bandoulière, et entré à l'hôtel du Commerce.

Vous allez à l'accueil pour vous adresser au réceptionniste.



« Bonjour. Pourrais-je avoir la clé de ma chambre, s'il vous plait ? »

« Ah ! » Dis le réceptionniste, avant de se retourné par aller prendre une clé.



Il vous la remet puis il continue de vous parler.

« Vous avez beaucoup de chance, c'est la numéro 7. Ha, ha, ha. Alors, ça s'est bien passé sur Fort Boyard ? »

C'est exactement comme la personne inconnue vous avait écrit. C'est incroyable. C'est comme si vous pouviez prédire le futur, d'une certaine façon.

« Oui, mon équipe a gagné. »

« Ah, » dis le réceptionniste, dont vous ignorez le nom. « Je n'ai pas regardé l'émission il y a quelque temps, mais je savais que la victoire allait vous sourire. Sans être indiscret, combien votre équipe a-t-elle remporté ? »

Vous n'avez pas cette information et vous ne voulez pas sortir votre cellulaire rouge devant le réceptionniste. Oui, il y avait des téléphones portables à l'époque, comme le Motorola StarTAC, mais pas comme les smartphones d'aujourd'hui. L'appareil rouge que vous avez est comme un téléphone intelligent, mais avec presque rien dedans.

Vous réfléchissez à ce que vous allez répondre quand votre esprit se vide et vous dites un chiffre au hasard, comme si une force invisible veut vous faire suivre le scénario du jeu vidéo.

« Mon équipe a gagné 7 317 euros. »

« Pardon ? » Vous demande le réceptionniste, confus. « Je ne comprends pas. »

Mais cette force a raté son coup. Ça veut dérailler.

« 7 317 euros. À l'émission Fort Boyard. »

« Mais, ce n'est pas possible. Des euros, vous dites ? »

Oh merde ! Vous vous dites. J'avais oublié. La devise euro n'existe que plus tard ! Je dois dire...

« Pardon, Monsieur, je voulais dire 48 000 francs ! 48 000 pour l'équipe, soit 8 000 francs chacun ! »

« OH ! » S'exclame le réceptionniste. « Je vois. 8 000 francs... »

Il semble impressionner et vous vous faites une note mentale de ne pas oublier que vous êtes coincé dans un jeu vidéo français des années 90. Ensuite, il vous demande si vous avez besoin d'autre chose.

« Non, je ne pense pas. Merci. »

Vous allez à votre chambre, au premier étage. Elle a deux lits, l'un dur, l'autre bien moelleux. Elle a aussi une salle de bain.



Vous sortez le cellulaire rouge et vous recontactez la personne anonyme.

<T/N>

[C'est fait. Je suis dans la chambre, mais ça a voulu dérailler. Tu ne m'avais pas dit combien l'équipe avait gagné à Fort Boyard !]

<Anonyme>

[Oups, pardon. Je ne connais pas le jeu par cœur à 100%. Bon, prochaine étape, les objets utiles dans la chambre, mais avant ça, as-tu pris le plan de la ville sur le comptoir à l'accueil ? Pis demandé au réceptionniste si t'as reçu un message ?]

< T/N >

[Bien non, tu ne me l'as pas dit !]

< Anonyme >

[Vas-y, alors, et j'suis sûr que t'es quelqu'un de débrouillard. Si ton « guts » te dit de faire quelque chose, fais-le, n'attends pas mes instructions.]

< T/N >

[Euh... c'est une contradiction, là. D'un, je suis censé suivre tes instructions pour finir le jeu sans le faire dérailler. De deux, tu es en train de me dire d'écouter mon « gut » et de faire des choses sans attendre tes instructions.]

< Anonyme >

[O.O.]

< Anonyme >

[T'as raison.]

< Anonyme >

[Laisse tomber.]

Comme d'habitude, vous remettez le cellulaire dans votre sac et vous retournez voir le réceptionniste. Vous voyez le plan de la ville sur le comptoir. Vous le prenez et le réceptionniste fait comme si de rien n'était. *J'aurais peut-être dû lui demander...*, vous vous dites. Au moins, vous n'allez pas vous perdre dans La Rochelle avec cette carte.

« Bonjour à nouveau. » Dites-vous au réceptionniste. « Euh, il y aurait-il un message pour moi ? »

« OH, mais oui ! Où avais-je la tête ? Vous avez reçu un message pendant votre absence. »

Pendant mon absence ? De quoi parle-t-il ? Vous vous demandez

mentalement. *Je viens d'arriver !*



« Tenez. »

Le réceptionniste vous donne le message. Une enveloppe rouge contenant un numéro de téléphone sur un papier bleu. Vous mettez le papier bleu dans votre grand sac à bandoulière et vous retournez à votre chambre. Vous recontactez la personne mystérieuse et vous aimerez bien qu'elle vous donne un nom pour pouvoir l'identifier par quelque chose.

<T/N>

[C'est fait. Alors, la prochaine étape ?]

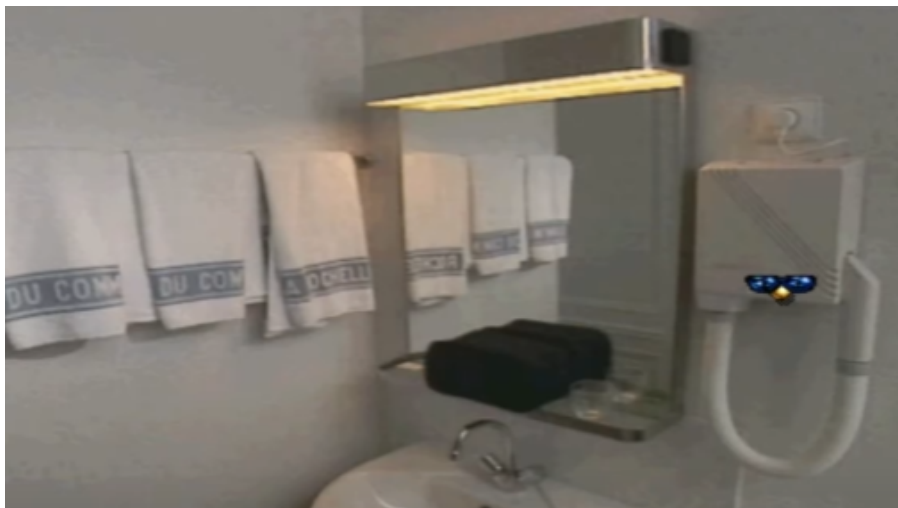
Chapitre 3 : La chambre.

La personne mystérieuse vous envoie beaucoup d'autres SMS pour vous donner les étapes à suivre dans la chambre. Tout d'abord, vous allez ouvrir l'armoire en bois avec un miroir, et vous voyez un veston noir. Il doit appartenir au héros du jeu, mais comment est-il arrivé là ? Vous venez tout juste de recevoir la clé de la chambre.



Bref, vous fouillez les poches et vous trouvez deux choses. Une petite carte avec « ARMSTRONG » écrit dessus et un étrange message, « MAGNUM ».

Ensuite, vous allez à la petite salle de bain. Sur le comptoir de l'évier se trouve une petite trousse noire.



Vous trouvez des aspirines et un couteau suisse dedans, puis vous quittez la salle de bain.

La prochaine chose à faire est de regarder sous les deux lits. Celui de gauche n'a rien, celui de droite a une mallette. Vous la récupérez et vous la mettez sur le lit de droite, mais il faut un code à 3 chiffres pour l'ouvrir.



Vous regardez à nouveau les messages de la personne anonyme. Les SMS disent d'appeler quelqu'un d'abord en utilisant le téléphone de la chambre et le numéro de téléphone d'écrit sur le papier bleu.



Vous faites cela.

« Bonjour ? »

« Bonjour. » Vous répondez une voix masculine. « J'ai trouvé des renseignements pour toi. »

« On se connaît ? »

« Ben voyons, t'as quand même pas oublié ton informateur ! »

« Non, bien sûr que non. » Vous lui dites rapidement, en tentant de blaguer.

« Je vois. Alors, il existe une seule biographie de Duroselle, écrite par un certain Albert Denis et publiée à compte d'auteur. L'auteur habitait La Rochelle, à l'époque. Si Albert Denis n'a pas changé d'adresse, il serait possible de le trouver au 1, Place de la Tour. »

« D'accord. » Vous lui dites, bien que vous ne savez pas de quoi il parle.

« Je n'ai pas d'autres renseignements. Rappelle-moi demain. J'aurais peut-être trouvé autre chose. »

« Ok, à plus. »

Vous raccrochez puis vous appelez la ligne automatisée de l'hôtel pour commander un café, tel que dit dans un SMS de la personne mystérieuse. Par la suite, vous prenez un livre qui était dans un tiroir et, là, vous pouvez retourner à la mallette.

Le SMS parlant du code dit ceci : **[MAGNUM.]** C'est l'étrange message que vous avez trouvé dans le veston noir, mais vous ne voyez pas le lien entre ce mot et un code à 3 chiffres. *Voyons, voyons. Magnum... magnum... comme l'arme ? Alors... des munitions... un calibre ? 3 chiffres... mais il y a plein de calibres à 3 chiffres !* Vous vous creusez les méninges. *Peut-être est-ce un calibre très connu ? Ou la cartouche originale ? C'est la .357.* Vous essayez 3-5-7 et la mallette s'ouvre. *WOW ! J'ai réussi.* Vous regardez dedans et vous trouvez une carte bancaire, un médaillon en forme de huit et une boussole. Vous refermez la mallette et vous la remettez sous le lit.

Tout à coup, vous entendez quelqu'un cogner à votre porte. Vous ouvrez la porte. C'est l'homme du service de chambre. Il vous apporte votre café dans un plateau couvert d'une cloche. Vous le remerciez.



L'homme dépose le plateau sur une petite table et s'en va. Vous levez la cloche. Sur le plateau, on trouve un café bien noir, mais rien d'autre.

Vous remettez la cloche et vous recontactez la personne anonyme, car il n'y a pas de nouveaux messages de sa part.

<T/N>

[Il y a un gros problème.]

<Anonyme>

[Quoi ? T'as fait une bêtise ? Le jeu déraile ?]

<T/N>

[NON ! J'ai suivi tous tes messages ! Mais oui, ça semble dérailler.]

<Anonyme>

[MERDE ! Ok, quel est le problème.]

<T/N>

[T'avais écrit qu'il fallait prendre des cubes de sucre et il n'y en a pas avec le café.]

<Anonyme>

[Ok. C'est pas un « crash », mais c'est pas normal. Il te faut ce sucre pour progresser.]

<T/N>

[Alors, je fais quoi ? Je commande un autre café ?]

<Anonyme>

[Ouais. Avec de la chance, le sucre va être là.]

Vous rangez le cellulaire à nouveau et vous rappelez la ligne automatisée de l'hôtel pour commander un autre café. Vous attendez une minute et quelqu'un cogne à votre porte. C'est à nouveau l'homme du service de chambre. Il va échanger le plateau couvert d'une cloche et il part. Vous levez la cloche. Toujours pas de sucre.

Vous reprenez le cellulaire rouge.

<T/N>

[Toujours pas de sucre.]

<Anonyme>

[BORDEL DE MERDE ! Bon, t'as pas le choix de devoir dévier le scénario du jeu un petit peu. Commande encore un café et, quand la personne du service de chambre arrive, dites-lui pour le sucre.]

<T/N>

[Me plaindre alors ?]

< Anonyme >

[Ouais. Bonne chance.]

Vous rangez votre cellulaire à nouveau. Vous commandez un café. Vous attendez une minute. Quelqu'un cogne à votre porte. L'homme du service de chambre.

« Monsieur, j'ai une plainte à formuler. »

« Oh là là ! » Dis l'homme, tout embarrasser. « Quel est le souci ? »

« Votre café est infect ! Et je n'ai même pas eu de sucre. »

« Il doit s'agir d'une erreur. »

L'homme du service de chambre lève la cloche. Il y a un café noir, mais aucun sucre.

« Un instant ! » Dit-il, avant de partir en courant.

Il revient rapidement avec un autre plateau couvert d'une cloche.

« Voilà le sucre. » Dit-il, tout en vous montrant le contenu du nouveau plateau.

« C'est bien. » Vous dites. « Merci. »

L'homme quitte la chambre et vous allez ramasser les cubes de sucre. Finalement, vous recontactez la personne inconnue.

< T/N >

[J'ai les cubes de sucre. Je fais quoi maintenant ?]

< Anonyme >

[Tu dois te rendre au bar de l'hôtel. Tu vas rencontrer le barman et une jolie femme blonde. Sois gentil(le) avec les deux. Quand tu auras le champ libre, récupère le Napoléon d'Or.]

< T/N >

[Ok. En passant, je veux vraiment que tu me donnes un nom. Je suis tanné de toujours penser à « personne mystérieuse, personne

inconnue, personne anonyme ».]

< Anonyme >

[Mon nom, je l'garde pour moi.]

< T/N >

[J'ai dit « un nom », pas « ton nom »!]

< Anonyme >

[Que t'es con (conne).]

< Guide >

[D'accord, appelle-moi Guide. Comme dans un Guide de Jeu LOL XD]

< T/N >

[Très drôle. En passant, t'es con (conne) aussi. Bon, Guide, je vais aller au bar. On se récrit plus tard. :D]

Chapitre 4 : Un Napoléon d'Or.

Bien que vous n'ayez pas dormi depuis votre arrivé dans le jeu vidéo, et donc il devrait être encore jour, vous allez au bar de l'hôtel. Il est ouvert.



Vous vous assoyez sur un petit tabouret, au comptoir, près du barman. Près de vous se trouve une jolie femme blonde. Elle porte une robe rouge et son langage corporel vous dit qu'elle est en mode séduction.

Dès que la femme blonde vous remarque, elle vous sort le grand jeu.

« On se connait ? On s'est déjà vu ? » Vous demande-t-elle d'un ton mielleux.

Vous n'avez pas le temps de lui répondre « non » qu'elle continue de vous parler.



« Mon profil vous satisfait ? Je vous rappelle quelqu'un, peut-être ? Une personne aimée ? Non. Je sais. C'est mon crâne. Il vous attire. Vous êtes archéologue. »

« Non, » rétorque le barman, « c'est anthropologue ! »

Vous vous demandez bien à quoi son grand jeu rime. Pour une tentative de séduction, c'est assez étrange. Puis la femme vous demande si vous n'êtes qu'un(e) simple dragueur(euse).

Comme Guide l'avait écrit, vous restez poli avec elle en disant que « non », mais en même temps, avec « une femme aussi jolie que vous ». La femme blonde reste silencieuse pendant un temps, puis elle vous dit que cela a été un plaisir de parler avec vous et qu'elle espère vous revoir. La femme en rouge quitte le bar et l'hôtel.

Ensuite, le barman discute avec vous. Quoique ce fût plutôt une conversation solitaire, car il prend toute la place. Il vous dit que la femme à la robe rouge est une antiquaire. Elle vient au bar tous les soirs, car elle veut acheter son Napoléon d'Or qu'il garde dans le tiroir-caisse.

« Je ne veux pas le vendre, vous comprenez. C'est un souvenir de famille. C'est mon grand-père qui l'avait ramassé, il y a 50 ans, autour de Fort Boyard. »



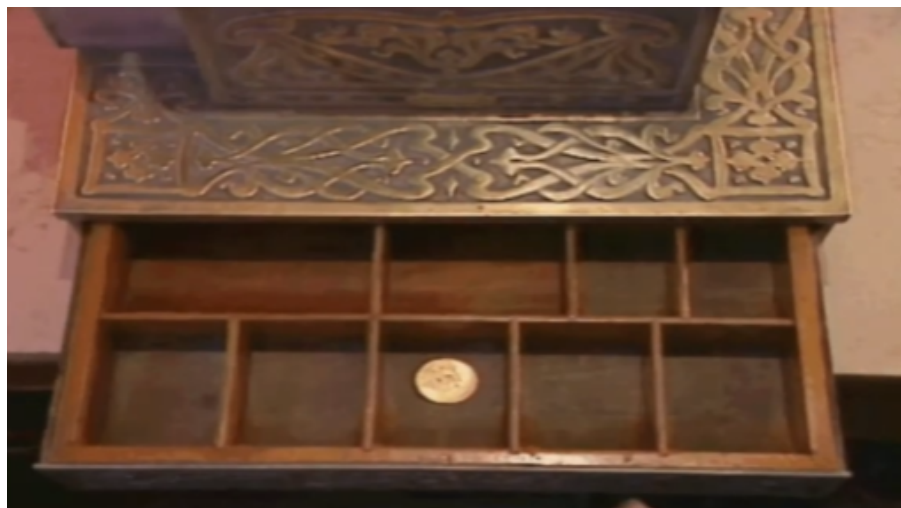
Le barman regarde sa montre.

« Ah, il est vingt heures. Le bar est maintenant fermé. »

Comment ? Vingt heures du soir ? Vous vous dites. C'est pas possible. Ce jeu à une étrange notion du temps.

Le barman compte s'en aller quand il vous dit que vous êtes libre de rester. Il vous donne le journal local, vous souhaite une bonne soirée, et il part. Vous n'en revenez pas. Il vous a laissé seul(e) et vous pariez que ce bar n'a même pas de caméra de surveillance.

Bref, vous suivez les instructions laissées par Guide. Vous forcez le tiroir-caisse avec le couteau suisse, récupérer (pour ne pas dire « voler ») le Napoléon d'Or, et vous quittez le bar puis l'hôtel.



Dehors, il fait toujours jour. *Ce jeu a vraiment déraillé, ou bien ceux qui ont écrit le scénario se sont gourés, ou alors ils ont voulu faire simple et ne pas tourner de scènes pendant la nuit.* Dans tous les cas, vous recontactez Guide.

< T/N >

[J'ai le Napoléon d'Or.]

< Guide >

[Bien. Surtout ne t'en débarrasse pas ! C'est un élément de quête, en quelque sorte. Maintenant, tu vas au guichet automatique pour retirer le plus de fric possible. « ARMSTRONG » est le code de la carte bancaire.]

< T/N >

[Ok et ensuite ?]

< Guide >

[Tu retournes à l'hôtel pour dormir puis tu rappelles ton informateur. Je te donnerais les autres étapes quand t'auras terminé.]

Vous allez donc au guichet automatique. Vous mettez la carte bancaire et la machine vous demande le code. Guide vous avait écrit « ARMSTRONG », le même message trouvé sur la petite carte dans le veston noir. Armstrong, Neil Armstrong, donc 1969.



Vous entrez 1-9-6-9 et c'est le bon code. Vous retirez tous les francs français que vous pouvez, soit 3 000. Vous mettez tout l'argent dans votre grand sac, puis vous retournez à l'hôtel du Commerce pour vous coucher.

Vous faites un rêve étrange. Vous êtes sur Fort Boyard. Vous voyez différents endroits du fort. Ensuite, vous voyez deux chandeliers mobiles, puis vous avancer dans un corridor et les murs se rapproche dangereusement de vous. Puis, comme si vous vous étiez téléporté, vous voyez le Père Fouras dans l'ombre d'un tunnel. Père Fouras, le vieillard qui joue le rôle du conteur d'énigmes dans l'émission de télé. Finalement, vous vous réveillez. *Quel rêve bizarre.*

Sans perdre de temps, vous rappelez votre informateur. Il vous dit qu'il a trouvé d'autres infos sur Duroselle et sur Fort Boyard. Duroselle aurait été enterré sur l'île d'Aix. Quant au fort, les rapports de construction indiquent que des incidents étranges se sont produits. Des mécanismes étranges, des disparitions mystérieuses. Certains ouvriers sont même devenus fous, pensant être chassés par un fantôme. Votre informateur vous dit par la suite qu'il va être absent pour plusieurs jours. Il vous souhaite bonne chance dans votre chasse au trésor avant de raccrocher. C'est bien, mais vous ne savez toujours pas qui est ce Duroselle et encore moins quel est le lien entre lui et le trésor de Fort Boyard. Peu importe.

Vous envoyez un SMS à Guide.

<T/N>

[C'est fait. Ensuite ?]

< Guide >

[La prochaine étape est le magasin d'antiquité.]

< T/N >

[Ah, alors je vais revoir la belle blonde.]

< Guide >

[Oui mais tu dois rester dans ses bonnes grâces. T'as besoin de son aide pour trouver le trésor.]

< T/N >

[Compris !]

< Guide >

[Et oublie pas, pour le Napoléon d'Or, tu ne dois pas t'en débarrasser !]

< T/N >

[Ouais, ouais.]

Vous rangez votre cellulaire dans votre grand sac à bandoulière et vous allez de ce pas au magasin d'antiquité. Il fait toujours jour dehors et vous êtes sûr d'avoir dormi que quelques heures. Le temps doit être figé dans ce jeu.

Chapitre 5 : L'antiquaire.

Arrivé devant la boutique, vous voulez entrer, mais un chien agressif vous empêche de passer.



Non... , vous vous dites. Est-ce à ÇA que servent les cubes de sucre ? Après tout, parmi tous les objets de votre inventaire, seul le sucre semble pouvoir être donné au chien pour passer. Vous savez qu'il est très, très dangereux de donner du sucre à un chien. Pourtant, vous n'avez pas le choix. Vous lui donnez tous les cubes de sucre. Le chien les mange tous, remue la queue, tout content, et il entre dans le magasin d'antiquité. Exaspéré, vous suivez le chien.

Dans la boutique, vous regardez différents antiques, quand une voix vous interpelle. L'antiquaire, la femme du bar. Vous allez vers elle pour lui parler.

« Bonjour. » Elle vous dit. « Je vois que vous avez fait connaissance avec Trésor. »

« Trésor ? »



« Mon chien. Je me souviens de vous. Nous nous sommes vus au bar. Êtes-vous venu(e) pour faire affaire ou pour me faire la cour ? »

« Les deux, je dirais. »

« Je vois, alors que puis-je pour vous ? »

Vous ne savez pas quoi lui demander quand la force invisible prend à nouveau le dessus.

« Je cherche un spécialiste d'ancienne monnaie. » Vous dites à l'antiquaire.

« Ah, je suis désolée, ma boutique ne tient pas de genre d'articles. »

« Dommage. J'ai une pièce à faire expertisée. »

La femme blonde vous demande alors de lui montrer votre pièce. Vous lui montrez le Napoléon d'Or.



Son visage change complètement. Elle semble être revenue en mode séduction. L'antiquaire vous dit, qu'en effet, la pièce provient de Fort Boyard et, tout en mordillant la pièce, vous demande si vous seriez prêt(e) à lui vendre. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Vous le savez, alors vous lui dites que vous en avez besoin pour trouver le trésor de Fort Boyard.



« Le trésor ? Vous le cherchez, vous aussi ? »

« Oui. Pardon. 'Vous aussi' ? »

« Oui, je... je dois continuer la quête de mon père. Albert Denis. »

« Albert Denis... êtes-vous sa fille ? Vit-il toujours au 1, Place de la Tour ? »

« Oui, je suis sa fille, et non, il n'est plus de ce monde. »

« Toutes mes condoléances. Je pense que votre père suivait la même piste que moi. Nous... nous devrions faire équipe. »

La fille d'Albert Denis réfléchit pendant longtemps.

« Oui. Cela nous serait bénéfique, puisque nous voulons tous deux la même chose. Très bien, je vais vous aider. »

La femme blonde va vous chercher une carte d'affaires.

« Tenez. Appelez-moi plus tard et, maintenant, voulez-vous bien quitter ma boutique ? Merci. »

Vous prenez la carte et partez sur le champ. Sur la carte, il est écrit : « Liliane Denis, antiquaire » avec un numéro de téléphone.

Vous envoyez un SMS à Guide.

< T/N >

[Étape complétée ! Quelle est la prochaine ?]

< Guide >

[Écoute, je dois m'absenté quelque temps alors je vais te donner une longue liste jusqu'à l'île d'Aix. Non, je ne t'abandonne pas. Je vais revenir, mais, entretemps, tu vas pouvoir progresser.]

Vous espérez qu'il/elle vous dit la vérité.

Chapitre 6 : Progression rapide.

Vous lisez les prochains textos de Guide, vous rangez votre cellulaire dans votre grand sac à bandoulière, et vous allez à la Tour de la Lanterne. Vous voulez passer, mais un garde vous arrête. Il vous demande 10 francs.



Vous le payer, puis vous lui demandez où vous pouvez trouver la canonnière Est paroi Sud. Le garde ne travaille ici que depuis 2 jours, alors il ne le sait pas, mais il connaît quelqu'un qui le sait, un collègue. Vous lui demandez où vous pouvez trouver ce « collègue ». Le garde ne veut pas vous répondre alors vous lui donnez 100 francs pour qu'il se délie la langue. Le collègue du garde s'appelle Jean Duby et il se trouve à la bibliothèque municipale.

Vous demandez ensuite au garde s'il travaille bel et bien que depuis 2 jours. Le garde vous dit que « oui » et que vous êtes la deuxième personne à lui avoir demandé. Vous lui demandez qui est la première personne. Le garde ne veut pas vous répondre (encore !) alors vous lui donnez un autre 100 francs pour qu'il se délie la langue. Il s'agit d'une femme blonde aux cheveux courts. Elle a perdu une carte et le garde vous la donne. La carte, ou plutôt un billet, dit « Jacqueline Duroselle » et « aquarium ». *Duroselle... hum...*



Ensuite, vous allez au comptoir d'accueil. Vous demandez à l'homme au comptoir, un autre garde ?, s'il a un plan de la tour.



Il ne vous répond pas puis vous voyez un dépliant. Vous demandez à l'homme ce que c'est. Il vous dit que c'est un plan de la tour en japonais. Vous l'achetez puis vous quittez la Tour de la Lanterne. Prochain lieu : l'aquarium.

À l'aquarium, vous parlez à un homme habillé en vert kaki. Un militaire.



Vous lui demandez s'il connaît Jacqueline Durosselle. L'homme en vert vous dit qu'elle travaille au labo à côté du sien. Jacqueline et lui travaillent dans l'armée, au service de déminage. Vous apprenez qu'il sait comment désamorcer une bombe. Ensuite, il vous laisse seul(e), et vous partez à la recherche de Jacqueline.

Vous la trouvez, en train de regarder des requins, et vous lui remettez sa carte.



« Merci. » Elle vous dit. « Je suis chercheuse, spécialiste des requins. »

« Moi aussi, en quelque sorte. Je cherche un trésor. »

« Un trésor ? Il y a des trésors dans la région ? »

« Oui, car j'ai un Napoléon d'Or qui provient du trésor de Fort Boyard. »

Jacqueline vous demande de lui montrer. Vous lui montrez la pièce d'or.



« En effet, il provient bien de Fort Boyard. »

Elle vous redonne le Napoléon d'Or, puis elle continue de vous parler.

« Je n'ai qu'un conseil à vous donner. Plutôt que de vous penchez sur des vieux livres et documents, essayer de trouver des informations sur le système électrique du fort. Un homme acceptera peut-être de vous aider. Jacques Dufaux, électricien de l'île d'Aix. »

Jacqueline vous donne la carte d'affaires de Monsieur Dufaux. Elle compte partir, mais avant, elle a deux dernières choses à vous dire.



« Ce Napoléon d'Or sert de signe de reconnaissance. C'est pour ça que j'ai accepté de vous parler. Il vous en faudra 4 pour accéder à la salle des trésors sur le fort. À vous de les trouver. »

Jacqueline s'en va et vous êtes seul(e) à nouveau. Vous quittez l'aquarium et vous retournez à votre chambre à l'hôtel du Commerce pour appeler Liliane.

« Bonjour. Liliane Denis à l'appareil. À qui ai-je l'honneur ? »

« C'est moi. »

« Oh c'est vous. Je veux vous aider, bien sûr, mais à ma condition. »

« D'accord, quelle condition ? »

« On partage de trésor 50-50. »

« Entendu. »

« Bien. Retrouvez-moi demain à la Tour de la Lanterne. Je vous remettrai des éléments nécessaires pour poursuivre la quête de mon père. La vôtre aussi. »

Ensuite, Liliane raccroche. Vous ne pouvez rien faire d'autre aujourd'hui alors vous vous couchez. Vous faites un autre rêve étrange avec Fort Boyard et le Père Fouras. Vous vous réveillez et vous retournez à la Tour de la Lanterne.

Vous montez en haut de la tour et vous trouvez Liliane. Elle a pris un graffiti en photo, qui se trouvait sur un mur de la tour.



« C'est la clé pour trouver le trésor, j'en suis sûre. » Elle vous dit en vous voyant. « Mon père parlait d'un système de chiffres et de lettres. Il reste à pouvoir le déchiffrer. »

Liliane vous donne la photo qui montre un « 4MA », une vieille lettre de Duroselle, et un deuxième Napoléon d'Or.

« Voilà. Bonne chance. »

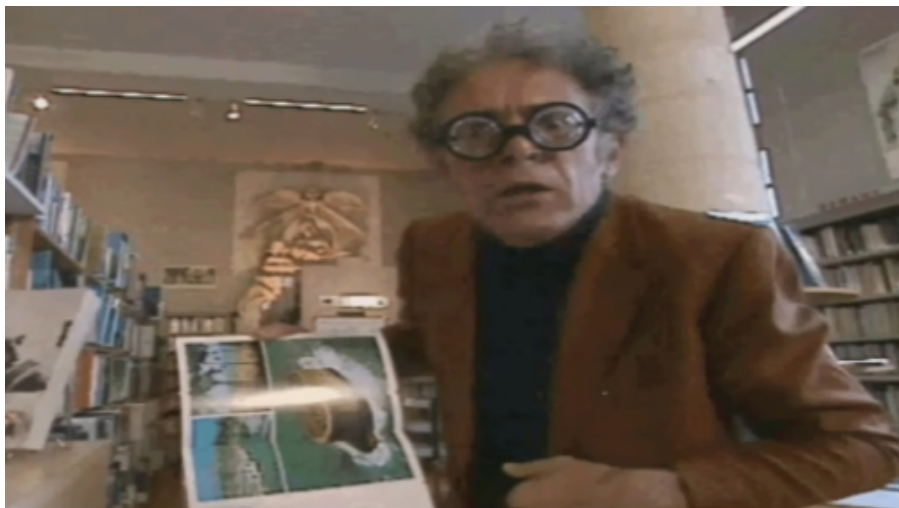
Liliane s'en va et vous quittez la tour, après avoir tout mis dans votre sac à bandoulière.

Prochaine destination : la bibliothèque municipale pour trouver Jean Duby. À la bibli, la dame à l'accueil ne veut pas vous laisser entrer dans la section de livres car vous n'avez pas de carte de bibliothèque.



Vous lui donnez le plan de la tour en japonais et la femme, jubilante, vous laisse passer. Apparemment il n'y a qu'un seul exemplaire au monde de plan de la tour en japonais et vous venez de « l'offrir » à la bibliothèque.

Dans la section de livres, vous trouvez Jean Duby. Un homme aux grosses lunettes.



Vous lui montrez la photo avec le graffiti « 4MA ». M. Duby vous demande si vous l'avez déchiffré. Vous lui dites que « non » et il vous invite chez lui pour en discuter. Vous suivez M. Duby jusqu'à chez lui.

Chez Jean Duby, il vous dit que le trésor de Fort Boyard existe. Il vous déchiffre le graffiti. Le 4 signifie la vigie. Le M représente le fort. Le A, c'est l'entrée barrée du souterrain qui mène au trésor. Le graffiti a été gravé sur la paroi SUD du côté EST de la Tour de la Lanterne, donc l'entrée du souterrain est au sud-est du fort. Bien sûr, il faut trouver l'entrée de cette crypte. Monsieur Duby veut alors faire affaire avec vous. Vous trouvez le trésor pour lui, il en prend 90% et il vous laisse le reste.



« QUOI ?! » Vous vous exclamez, en colère.

« Il vaut mieux avoir 10% de quelque chose que 100% de rien du tout, comme on dit en affaire. » Jean Duby vous répond tout simplement.

« Dans ce cas, je n'ai qu'une chose à vous dire... »

Vous l'envoyez chier et vous quittez sa maison en claquant la porte derrière vous. *Quel connard !*

Vous prenez une pause pour vous calmer et vous retournez à l'aquarium pour retrouver l'homme aux vêtements kaki. Vous lui demandez son aide, car il risque d'avoir une bombe au fort, ou alors vous aurez besoin de ses connaissances en matière d'explosifs. Le militaire vous dit OK pour 50-50 du trésor. Vous acceptez, bien que vous ayez déjà promis un 50-50 avec Liliane. Ensuite, vous prenez un bateau pour l'île d'Aix.



Alors que le bateau navigue vers sa destination, votre cellulaire rouge « ding » à nouveau. Guide est de retour ! Vous lui demandez aussitôt les prochaines étapes.

< Guide >

[Tu progresses bien. T'as les trois-quarts du jeu de fait ! La prochaine étape consiste à demander de l'aide à Jacques Dufaux puis d'aller sur Fort Boyard. C'est plus simple si je te dresse une longue liste, comme tout à l'heure. L'application communication audio te sera très utile sur le fort.]

< T/N >

[D'accord et l'application musique, c'est pour quoi ?]

< Guide >

[Juste pour avoir de la musique d'ambiance.]

< T/N >

[Mais il y en a déjà dans le jeu !]

< Guide >

[LOL XD]

< Guide >

[Je t'envoie tout ça. Bonne chance !]

< T/N >

[D'accord, mais vas-tu me recontacter par la suite, quand je serai sur le fort ?]

< Guide >

[Oui, pour t'envoyer une dernière liste. Après, tu seras rapidement de retour chez toi, et moi, je serai libre de cette maudite prison !]

< T/N >

[Parfait alors !]

Vous attendez ses autres SMS créant la liste avant de continuer votre quête pour le trésor et pour votre retour sur Terre.

Chapitre 7 : J'suis à Fort Boyard!

Après avoir reçu et lu bien attentivement la liste de Guide, vous débarquez du bateau. Il a accosté sur l'île depuis peu. Vous allez à la maison de Jacques Dufaux. Sa femme Yvonne, une vieille dame pas très commode, vous répond.



Elle vous demande ce que vous voulez, à M. Dufaux. Pour pouvoir entrer et le voir, vous lui mentez en disant que c'est pour un boulot d'électricité, comme Guide avait écrit dans sa liste.

En voyant Jacques Dufaux, vous vous dites qu'il n'a pas toute sa tête. Son regard est absent et, quand vous essayez de lui parler de Fort Boyard, sans mentionner le trésor, il semble divaguer.



Pour lui remettre les idées en place, vous appuyer sur un gros bouton bleu et le thème de Fort Boyard se met à jouer. Jacques devient alors enjoué. Il vous dit qu'il va vous aider à 100%. En revanche, Elle l'épie, Elle le surveille en permanence, Elle le terrorise, mais avec vous, Jacques se sent en sécurité et il veut vous aider.

« Merci M. Dufaux, mais c'est qui 'Elle' ? »

« Chuuuuut ! Elle va vous entendre ! »

« D'accord. Encore merci. »



« Vous... Vous me sauvez la vie ! J'aimerais tellement vous serrer dans mes bras ! »

« Allez-y ! Vous gênez pas ! »

Il vous serre à cœur joie et vous partez rapidement, avant que sa femme ne revienne le voir, puis vous allez à un petit resto-café.

Là, vous parlez avec un jeune marin et vous lui demandez s'il peut vous amener à Fort Boyard. Il dit qu'il peut, mais il veut tester votre intellect d'abord, car il est tanné de voir tous ces chercheurs de trésors ratés et stupides.



Il vous montre un échiquier et de résoudre le problème en 2 coups. Il y a trois pions noirs et trois blancs. Le but est d'empêcher les noirs de bouger et de faire échec et mat. Vous réussissez et le marin va vous emmener. Il va vous attendre à l'embarcadère. Vous allez là-bas et le marin vous amène à Fort Boyard avec son petit canot à moteur.

Arrivé à Fort Boyard, c'est incroyable !, vous attendez que Guide vous recontacte. Comme vous n'avez pas de nouvelles, vous lui envoyez un texto.

< Guide >

[Désolé, j'étais... ailleurs. Alors, t'es à Fort Boyard ?]

< T/N >

[Oui, alors cette liste ?]

< Guide >

[Je m'en occupe et, si on ne se recontacte plus quand le jeu sera

fini, merci à toi.]

< T/N >

[Bah t'as pas à me remercier. Tu m'as forcé DANS LE JEU, t'as oublié ?]

< Guide >

[T.T.]

< Guide >

[Ouais mais je veux quand même te remercier.]

< T/N >

[Dis, en passant, comment pouvais-tu être absent(e) tantôt si t'es enfermé dans une prison ? Et d'ailleurs, quelle sorte de prison ? Et où est-elle ?]

< Guide >

[Tu poses trop de questions, idiot(e).]

< T/N >

[Idiot(e) toi-même ! Cette liste, vient-elle ?]

< Guide >

[Ouais, ouais.]

Vous la recevez après un temps et vous pouvez enfin en finir avec ce jeu. À l'extérieur du fort, sur une passerelle, vous arriver devant une grande porte en fer. Au-dessus se trouve une tête de tigre en pierre.



Vous appuyez quatre fois dessus et la porte s'ouvre, vous permettant d'entrer. Vous arrivez dans une pièce ayant une porte grillée, un coffre qui refuse de s'ouvrir, et une trappe au sol. Vous prenez la trappe et vous descendez.

Vous arrivez devant un mur de briques peu éclairé. Il y a des chiffres romains, de 1 à 8, d'écrits dessus, faisant un cercle et suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le mur a aussi 8 petits trous. Vous devez mettre le médaillon en forme de 8, qui représente l'infinité, dans le bon trou, qui est celui le plus à gauche.



Après avoir fait cela, vous entendez un déclic. Vous remontez, allez ouvrir le coffre et recevez un troisième Napoléon d'Or. Plus qu'un à trouver !

Vous quittez la pièce à la porte grillée et vous regardez les murs du fort. Il y a des points d'escalade. Vous grimpez donc le mur pour vous retrouver tout en haut du fort. Vous voyez au loin la vigie, qui est la tour du Père Fouras. Vous allez à la vigie et vous montez tout en haut. Arrivé dans la grande pièce où, normalement, le Père Fouras est présent, vous ouvrez la porte aux clés.



Soudain, tel un fantôme, la voix du Père Fouras résonne dans votre esprit. < *Si tu fermes cette armoire sans prendre les 2 bonnes clés qui te permettront de progresser dans ta quête, alors tout sera terminé.* > Bref, un Game Over a évité, car cela risque de vous tuer. Du moins, c'est ce que Guide a écrit.

Alors vous ne fermez pas l'armoire et vous allez regarder le grand livre qui se trouve sur un chevalet. C'est une partition de musique de plusieurs pages. En la regardant attentivement, il y a deux notes, sur différents pages, en rouge plutôt qu'en noir. Cela vous dit alors quelles clés prendre. Vous retournez donc à l'armoire ouverte.



Sur 18 casiers à clés, seul 6 sont occupés par des clés. Vous les représentez mentalement par des X.

OOOOOX

OOOXOX

OOXOXX

Vous prenez les bonnes clés - les X en gras - et vous quittez la vigie. Vous prenez une grande porte pour descendre un escalier en colimaçon et vous vous rendez à un étage inférieur. Là, vous utilisez l'une des clés de la vigie pour ouvrir une porte aux épreuves, une porte qui a un gros verrou en bronze. Vous entrez dans la pièce, mais c'est le noir total. Vous devez rétablir l'électricité sur le fort. Vous quittez la pièce noire. Vous explorez le fort, regardant des portes aux épreuves, jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous pouvez ouvrir avec la deuxième clé. Elle donne sur une pièce ayant les contrôles pour l'électricité.



Soudain, l'application de communication audio sonne. Vous prenez le cellulaire rouge et vous l'ouvrez. Vous avez un message audio. De la part de Jacques Dufaux. Le message vous donne de longues explications pour rétablir le courant. Vous suivez ses instructions et l'électricité est de retour sur le fort.

Ensuite, vous allez à la pièce qui était non éclairée et cette fois-ci vous voyez tout. C'est la régie vidéo, le centre technique de Fort Boyard.



Vous utilisez un vieux ordinateur pour avoir un code vous permettant d'ouvrir une porte et vous activez ce code en utilisant un panneau de contrôle ayant plein de boutons numérotés. Vous descendez ensuite d'un autre étage et vous allez voir la grille qui mène à la salle aux boyards dans l'émission de télévision. Vous regardez autour de vous et vous voyez une pièce en or dans un petit contenant ouvert en fer.



Vous la prenez et vous recevez un message audio de la part de Liliane. L'antiquaire vous prévient que ce n'est pas un Napoléon d'Or, mais un simple boyard. *C'est bon à savoir.*

Vous continuez d'explorer le fort sur le même étage et vous allez à l'infirmerie. Vous recevez un message audio de la part du militaire, l'homme en vert kaki. Il vous dit qu'un des produits de l'infirmerie permet d'afficher de l'encre invisible. Il vous dit aussi qu'un mélange d'une substance acide et d'éthanol peut produire un composé très corrosif.



Devant plusieurs bouteilles de produits médicaux, vous prenez les deux bouteilles nécessaires avec une boîte d'allumettes et vous quittez l'infirmerie.

Plus tard dans vos explorations, dans des passages moins utilisés, car ils semblent sous les pierres (comme souterrains), vous trouvez une fiole contenant une poudre noire dans un grand chaudron en fer. Puis vous trouvez un mur non éclairé. Avec votre paquet d'allumettes, vous arrivez à lire « 2G6 », « p. 574 1.80 ». Ensuite, vous trouvez non loin une barre de fer. Vous faites demi-tour et vous allez où se trouve le grand gong.

Vous le sonnez avec la barre en fer et le visage du Père Fouras apparaît comme par magie.



Il vous dit que la bibliothèque ne vous offrira qu'un seul livre, de choisir le bon, et il disparaît. *Ok. Fort Boyard est-il hanté ou quoi?* Ensuite, vous levez une trappe ronde métallique se trouvant près du gong et vous trouvez une clé. Par la suite, en fouillant davantage, vous trouvez un grand coffre dans une pièce ouverte ayant un grand filet. Vous l'ouvrez avec la clé récemment trouvée et vous avez maintenant le quatrième Napoléon D'Or !

Vous montez ensuite les escaliers pour vous rendre à la bibliothèque. La porte de la bibli se tient dans un étrange corridor ayant deux chandeliers mobiles. Sentant un piège et en repensant à votre rêve, vous les tournez avant de franchir le corridor.



Dans la bibli, vous choisirez le bon livre et vous lisez : « Et le capitaine, ce tigre des mers, de bâbord à bâbord puis de tribord à bâbord échappa au récif. » Vous quittez la bibliothèque.

Il est maintenant temps de trouver le trésor. Vous devez accéder à la salle ayant la grande tête de tigre (la statue), mais une grande grille vous empêche de passer. Vous recevez un autre message audio du militaire. Il vous explique comment faire sauter la grille. Vous utilisez la poudre noire et vos allumettes pour la faire sauter et vous allez à la tête de tigre.



Il y a deux gobelets près de la statue, un à gauche (bâbord) et un à droite (tribord). La voix du Père Fouras se fait encore entendre dans votre tête. Il dit que vous devez mettre les quatre Napoléon D'Or dans

les bons gobelets.



Donc, selon le livre de la bibliothèque, #1 dans celui de gauche, #2 dans celui de gauche, #3 dans celui de droite, #4 dans celui de gauche, puis vous appuyez sur le museau de la statue. Une porte grillée non loin de là s'ouvre. Vous la prenez et descendez dans les souterrains.

Vous avancez, passé près d'un squelette, puis vous trouvez un coffre. Vous l'ouvrez et vous trouvez une grosse pierre verte, puis vous avez une autre énigme à résoudre. Sur un mur, des éléments apparaissent.



Il y a trois rangées de quatre trous, du haut vers le bas, pour y insérer des Napoléon d'Or. En dessus des trous se trouvent un carré, assez

grand pour y mettre une lettre. Vous mettez la vieille lettre de Duroselle, que Liliane vous avait donnée, vous utilisez le produit pour l'encre invisible et un bonhomme triste apparait. Vous devez donc récréer la forme de la bouche avec les 4 pièces.

Comme ça:

O O O O

O X X O

X O O X

Ensuite, le mur s'ouvre et vous entrez dans la salle du trésor, mais il n'y a que des bougies rouges. La voix du Père Fouras vous donne alors la toute dernière énigme. Vous devez éteindre les bougies selon l'histoire qu'il vous raconte et mettre la pierre verte au milieu. Une histoire sur une guerre, des officiers et ceux qui ont péri. Après l'avoir résolu, les bougies disparaissent et une énorme projection du Père Fouras apparut. Cela vous fait sursauter.



Le Père Fouras vous félicite, vous dit que vous pouvez maintenant choisir votre récompense : la richesse - le trésor, des lingots d'or, apparait - ou le pouvoir - un livre se matérialise - et, surtout, de ne pas vous tromper. Sa projection disparaît.

Sentant un autre Game Over et puis, logiquement, la chance qu'un VRAI trésor se trouve à Fort Boyard est pratiquement nul, vous choisissez le livre.



La voix du Père Fouras vous parle à nouveau. Elle semble provenir du livre. Il vous dit que vous avez fait le bon choix.

« La vraie richesse se trouve dans la connaissance. Ce livre va vous enseigner la voie de la sagesse. C'est le vrai trésor de Fort Boyard et vous pouvez partir en paix. »

Vous prenez le livre et vous vous mettez en route pour quitter le fort quand tout devient flou. Vous ne voyez plus bien. Tout devient noir. Vous fermez les yeux, attendez quelque temps, puis vous les rouvrez. Vous êtes de retour chez vous, devant votre ordinateur !

Le livre de Fort Boyard, le sac à bandoulière, le cellulaire rouge... Tout ce qui provient du jeu a disparu. Vous vérifiez votre ordinateur et tout est revenu à la normale. DOSBox et le jeu de Fort Boyard La Légende ne sont plus là.

Vous prenez alors votre propre cellulaire pour voir si les SMS de Guide sont toujours là. Rien. Zéro. Comme s'il/elle n'avait jamais existé. Pourtant, vous n'avez pas rêvé. Vous étiez bel et bien dans le jeu vidéo. Alors vous espérez avoir des nouvelles de Guide un jour.

Étant une personne curieuse, et vous demandant ce qu'il aurait bien pu arriver si vous aviez choisi le trésor à la fin, vous cherchez la réponse sur le Net.

En choisissant le trésor, vous auriez été condamné à prendre la place du Père Fouras en tant que gardien du trésor et du fort. Lui, ce serait retrouvé libéré, car il avait commis la même erreur par le passé et, tout ce que vous pourriez espérer, ce serait qu'un autre aventurier

commette la même erreur que vous pour être libéré à votre tour. *Une chance que je ne l'aie pas choisi ! Quoi que, Guide m'avait bien prévenu, sur sa liste, et en grosses lettres. C'était toute une aventure, mais j'espère que ça ne va pas arriver à nouveau !* Sur ces pensées, vous fermez votre PC et vous allez vous reposer.

Works inspired by this one

Please [drop by the archive and comment](#) to let the author know if you enjoyed their work!